

MENINGKATKAN MINAT DAN KEMAMPUAN DASAR BAHASA INGGRIS SISWA SD MELALUI METODE PEMBELAJARAN INTERAKTIF "LET'S LEARN ENGLISH THE FUN WAY" DI SDN DINOYO I MALANG

Increasing Elementary School Students' Interest and Basic English Skills Through the Interactive Learning Method "Let's Learn English the Fun Way" at SDN Dinoyo I Malang

Chusnul Chotimah^{1*}
Tantry Ajeng Parnawati¹
Yuni Eka Fajarwati¹
Hesti Triana Soelistyari¹

¹Universitas Tribhuwana
Tunggadewi, Malang

*email:
chusnul.chotimah@unitri.ac.id

Abstrak

Penguasaan Bahasa Inggris sejak dini menjadi krusial di era globalisasi. Namun, pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar seringkali menghadapi tantangan terkait motivasi dan metode yang kurang menarik. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) bertema "Let's Learn English the Fun Way" ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan dasar Bahasa Inggris siswa kelas 3 dan 4 di SDN Dinoyo I Malang melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Metode pelaksanaan PkM melibatkan sesi *ice breaking*, permainan edukatif seperti *Spelling Activity*, *Matching Word and Picture*, dan *Learning and Playing to Make To Be*. Kegiatan dilaksanakan pada 7 Mei 2025 dan diikuti oleh 52 siswa. Hasil kegiatan menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif yang tinggi dari siswa. Terjadi peningkatan ketertarikan siswa terhadap Bahasa Inggris dan tercipta suasana belajar yang lebih menyenangkan. Para guru juga memberikan apresiasi positif terhadap metode yang diterapkan. Kegiatan ini berhasil membangun kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah dasar, serta memberikan dampak positif pada motivasi belajar siswa. Disarankan agar kegiatan serupa dapat dilanjutkan secara berkelanjutan dengan variasi materi yang lebih kaya.

Kata Kunci:
Bahasa Inggris
Pembelajaran menyenangkan
Siswa Sekolah Dasar
Motivasi belajar

Keywords:
English language
Fun learning
Elementary School Students
Learning motivation

Abstract

Early mastery of English is crucial in the era of globalization. However, English language learning at the elementary school level often faces challenges related to motivation and less engaging methods. This Community Service (PkM) activity themed "Let's Learn English the Fun Way" aimed to increase the motivation and basic English skills of 3rd and 4th-grade students at SDN Dinoyo I Malang through an interactive and enjoyable learning approach. The PkM implementation method involved ice-breaking sessions, and educational games such as Spelling Activity, Matching Word and Picture, and Learning and Playing to Make To Be. The activity was conducted on May 7, 2025, and was attended by 52 students. The results showed high enthusiasm and active participation from the students. There was an increase in students' interest in English and a more enjoyable learning atmosphere was created. Teachers also gave positive appreciation for the methods applied. This activity successfully built collaboration between higher education and elementary schools, and had a positive impact on students' learning motivation. It is recommended that similar activities be continued sustainably with a richer variety of materials.



© year The Authors. Published by **Penerbit Forind**. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>). Link: <https://jurnal.forindpress.com/index.php/jamas>

Submite: 23-05-2025

Accepted: 07-06-2025

Published: 15-06-2025

PENDAHULUAN

Dalam konteks globalisasi dan era Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA), penguasaan Bahasa Inggris menjadi salah satu kompetensi kunci yang semakin mendesak. Bahasa Inggris telah mapan sebagai *lingua franca* dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan, perdagangan internasional, teknologi, dan diplomasi (Crystal, 2003). Oleh karena

itu, upaya untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris masyarakat, terutama dimulai sejak usia dini, menjadi sangat relevan dan strategis bagi daya saing bangsa.

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar (SD) di Indonesia memiliki peran krusial dalam meletakkan fondasi bagi penguasaan bahasa tersebut di

jenjang pendidikan selanjutnya. Pengenalan bahasa asing pada usia muda diyakini lebih efektif karena anak-anak pada rentang usia ini memiliki plastisitas otak yang tinggi, rasa ingin tahu yang besar, serta kemampuan alami untuk menyerap bahasa secara implisit (Pinter, 2017; Cameron, 2001). Namun, implementasi pembelajaran Bahasa Inggris di SD seringkali dihadapkan pada berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah menciptakan suasana belajar yang menarik dan memotivasi siswa. Metode pengajaran yang cenderung konvensional, monoton, dan terlalu berfokus pada aspek tata bahasa (*grammar*) seringkali membuat siswa merasa bosan, tertekan, bahkan mengembangkan persepsi negatif bahwa Bahasa Inggris adalah mata pelajaran yang sulit dan menakutkan (Harmer, 2007). Kondisi ini diperparah dengan fenomena *language anxiety* atau kecemasan berbahasa, di mana siswa merasa takut untuk berbicara atau menggunakan Bahasa Inggris karena khawatir membuat kesalahan (Horwitz, Horwitz, & Cope, 1986).

Penelitian di Indonesia juga menyoroti berbagai permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat dasar. Beberapa studi menunjukkan bahwa motivasi siswa SD dalam belajar Bahasa Inggris masih perlu ditingkatkan (Sari & Rizqiyah, 2019). Faktor-faktor seperti kurangnya variasi metode mengajar, keterbatasan media pembelajaran yang interaktif, dan suasana kelas yang kurang kondusif seringkali menjadi penyebab rendahnya minat siswa (Fauziati, 2016). Padahal, motivasi merupakan salah satu faktor afektif yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran bahasa kedua (Gardner & Lambert, 1972). Teori *Affective Filter Hypothesis* yang dikemukakan oleh Krashen (1982) juga menekankan pentingnya kondisi afektif yang rendah (seperti kecemasan rendah dan motivasi tinggi) agar proses pemerolehan bahasa dapat berjalan optimal.

Menjawab tantangan tersebut, pendekatan pembelajaran yang menyenangkan (*fun learning* atau *joyful learning*)

menjadi alternatif yang sangat menjanjikan. Pembelajaran yang menyenangkan didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan suasana yang rileks, menarik, dan melibatkan siswa secara aktif sehingga mereka merasa nyaman dan termotivasi untuk belajar (Hamid, 2017). Implementasi *fun learning* dalam pengajaran Bahasa Inggris dapat dilakukan melalui berbagai strategi, seperti penggunaan permainan edukatif, lagu, cerita, drama, dan aktivitas interaktif lainnya (Brewster, Ellis, & Girard, 2002; Tomlinson, 2011). Penelitian oleh Lestari dan Suciati (2020) menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan hasil belajar kosakata Bahasa Inggris siswa SD secara signifikan. Demikian pula, penelitian oleh Wulanjani dan Suprihatin (2018) menemukan bahwa metode pembelajaran yang menyenangkan berkorelasi positif dengan peningkatan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal dan diskusi dengan pihak SDN Dinoyo I Malang, teridentifikasi adanya kebutuhan untuk menghadirkan suasana baru dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih menarik dan mampu membangkitkan antusiasme siswa, khususnya pada siswa kelas 3 dan 4. Para guru mengungkapkan bahwa meskipun upaya telah dilakukan, variasi metode yang mampu secara konsisten menjaga minat siswa masih menjadi tantangan. Oleh karena itu, tim pengabdian dari Universitas Tribhuwana Tungadewi (UNITRI) yang memiliki kompetensi di bidang pengajaran Bahasa Inggris, merancang kegiatan PkM dengan tema "*Let's Learn English the Fun Way*". Tema ini dipilih dengan landasan bahwa pembelajaran yang dikemas dalam suasana gembira akan mempermudah siswa menyerap materi dan membangun sikap positif terhadap Bahasa Inggris sebagai bahasa kedua yang penting untuk masa depan mereka.

Kegiatan pengabdian ini secara spesifik bertujuan untuk:

- (1) Meningkatkan motivasi dan minat belajar Bahasa Inggris pada siswa kelas 3 dan 4 SDN Dinoyo I Malang

melalui pendekatan yang menyenangkan; (2) Mengenalkan dan mengaplikasikan berbagai metode pembelajaran Bahasa Inggris yang interaktif dan berbasis permainan edukatif; (3) Memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa sehingga mereka dapat merasakan bahwa belajar Bahasa Inggris itu mudah dan mengasyikkan, serta tidak takut untuk menggunakannya; dan (4) Membangun dan memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dengan sekolah dasar dalam upaya bersama meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat dasar. Diharapkan, melalui kegiatan ini, akan tercipta dampak positif yang berkelanjutan, tidak hanya bagi siswa tetapi juga bagi para guru dalam memperkaya strategi pengajaran mereka.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggunakan pendekatan partisipatif dan metode pembelajaran interaktif berbasis permainan (*game-based learning*). Tahapan pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi tiga bagian utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dimulai dengan koordinasi internal tim pengabdian yang terdiri dari dosen Bahasa Inggris dan *teacher lab* bahasa dari UNITRI. Diskusi difokuskan pada penentuan tema, tujuan, sasaran, dan materi kegiatan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selanjutnya, dilakukan koordinasi dengan pihak SDN Dinoyo 1 Malang, khususnya Kepala Sekolah dan guru kelas 3 dan 4, untuk mendapatkan izin pelaksanaan, menyepakati jadwal, dan memperoleh informasi mengenai kondisi siswa. Tim pengabdian kemudian mengembangkan materi ajar yang meliputi kosakata dasar, seperti warna, angka, hewan, benda-benda di kelas, frasa sapaan sederhana, dan pengenalan struktur kalimat dasar menggunakan *to be*. Media pembelajaran yang disiapkan berupa kartu kata (*flashcards*), kartu gambar, lembar kerja sederhana, dan properti pendukung untuk permainan.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan pada hari Rabu, 7 Mei 2025, pukul 08.00-11.30 WIB, bertempat di ruang kelas SDN Dinoyo 1, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang. Peserta kegiatan adalah 52 siswa, terdiri dari 25 siswa kelas 3 dan 27 siswa kelas 4. Rangkaian acara pelaksanaan adalah sebagai berikut:

a. Pembukaan (08.00-08.30 WIB)

Diawali dengan sambutan dari Kepala Sekolah SDN Dinoyo 1 yang menyampaikan apresiasi dan harapan terhadap kegiatan. Dilanjutkan dengan sambutan dari ketua tim dosen pengabdian yang menjelaskan tujuan dan manfaat kegiatan bagi siswa.

b. Sesi Kegiatan Inti (08.30-11.00 WIB)

- *Ice Breaking: "English Clap Game"*. Kegiatan ini bertujuan untuk mencairkan suasana dan meningkatkan konsentrasi siswa dengan tepuk tangan mengikuti instruksi dalam Bahasa Inggris.
- *Games: Spelling Activity*. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan berlomba meneja kata-kata sederhana dalam Bahasa Inggris yang disebutkan atau ditunjukkan melalui gambar.
- *Games: Matching Word and Picture*. Siswa secara individu atau kelompok mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar yang relevan untuk memperkuat pemahaman kosakata.
- *Games: Learning and Playing to Make To Be*. Siswa diajak bermain peran atau menyusun kalimat sederhana menggunakan *flashcards* yang berisi subjek, *to be* (*is, am, are*), dan komplemen (kata sifat/benda) untuk memahami penggunaan dasar *to be*.

c. Penutupan dan Refleksi (11.00-11.30 WIB)

Pembagian hadiah simbolis kepada kelompok yang paling aktif dan sertifikat partisipasi kepada seluruh siswa. Sesi dilanjutkan dengan foto bersama dan evaluasi singkat berupa tanya jawab

interaktif dengan siswa dan guru mengenai kesan mereka terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan secara kualitatif melalui observasi langsung terhadap tingkat antusiasme, partisipasi aktif siswa selama kegiatan, dan kemampuan siswa dalam mengikuti instruksi serta menyelesaikan permainan. Selain itu, umpan balik lisan dari siswa dan guru pendamping juga menjadi bagian dari evaluasi untuk mengukur keberhasilan dan dampak kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat "Let's Learn English the Fun Way" di SDN Dinoyo I Malang yang dilaksanakan pada 7 Mei 2025 berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang diharapkan. Partisipasi aktif dari 52 siswa kelas 3 dan 4 menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang diterapkan mampu menarik minat mereka.

Antusiasme dan Partisipasi Siswa

Sejak sesi pembukaan dan *ice breaking* "English Clap Game", siswa menunjukkan respons yang sangat positif. Mereka tampak bersemangat dan tidak canggung untuk mengikuti instruksi dalam Bahasa Inggris. Selama sesi permainan inti, yaitu *Spelling Activity*, *Matching Word and Picture*, dan *Learning and Playing to Make To Be*, antusiasme siswa semakin meningkat. Mereka aktif berdiskusi dalam kelompok, berlomba untuk menjawab, dan menunjukkan kegembiraan ketika berhasil menyelesaikan tantangan dalam permainan. Hal ini sejalan dengan teori bahwa permainan dapat menciptakan lingkungan belajar yang rendah kecemasan (*low affective filter*) sehingga siswa lebih berani bereksplorasi dengan bahasa (Krashen, 1982). Suasana kompetisi yang sehat antar kelompok juga memicu motivasi intrinsik siswa untuk berpartisipasi secara maksimal. Keterlibatan aktif ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang menyenangkan dan

interaktif lebih efektif dalam menarik perhatian siswa sekolah dasar dibandingkan metode ceramah konvensional (Tomlinson, 2011).

Peningkatan Minat dan Pemahaman Dasar

Melalui observasi selama kegiatan, terlihat adanya peningkatan minat siswa terhadap Bahasa Inggris. Siswa yang awalnya mungkin pasif atau malu-malu, menjadi lebih termotivasi untuk terlibat. Permainan seperti *Matching Word and Picture* secara visual membantu siswa mengasosiasikan kata dalam Bahasa Inggris dengan objek nyata atau gambar, yang merupakan strategi efektif untuk pembelajaran kosakata bagi pembelajar muda (Cameron, 2001). Pada permainan *Spelling Activity*, siswa tidak hanya belajar mengeja tetapi juga melatih pendengaran dan pengucapan kata-kata. Sesi *Learning and Playing to Make To Be* berhasil mengenalkan konsep tata bahasa dasar (penggunaan *is*, *am*, *are*) dengan cara yang tidak memberatkan. Siswa belajar melalui tindakan dan konteks yang relevan dalam permainan, bukan melalui penjelasan teoritis yang rumit. Meskipun pengukuran formal pra-kegiatan dan pasca-kegiatan tidak dilakukan secara mendalam karena keterbatasan waktu PkM, respons siswa saat menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas dalam permainan menunjukkan adanya pemahaman awal terhadap materi yang disampaikan.

Respon Positif dari Guru dan Sekolah

Pihak sekolah, khususnya Kepala Sekolah dan guru kelas 3 dan 4 SDN Dinoyo I, menyambut baik dan memberikan apresiasi tinggi terhadap pelaksanaan kegiatan ini. Para guru mengamati secara langsung bagaimana metode pembelajaran yang menyenangkan mampu membangkitkan semangat belajar siswa yang mungkin sulit dicapai dengan rutinitas pembelajaran sehari-hari. Mereka menyatakan bahwa pendekatan seperti ini sangat membantu dalam menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan interaktif. Guru juga melihat

potensi untuk mengadopsi beberapa teknik permainan yang digunakan dalam PkM ini untuk pembelajaran Bahasa Inggris selanjutnya di kelas mereka. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan PkM tidak hanya bermanfaat bagi siswa tetapi juga memberikan inspirasi dan wawasan baru bagi para pendidik di sekolah mitra.

Terbangunnya Kolaborasi

Kegiatan ini berhasil membangun dan memperkuat hubungan sinergis antara UNITRI dengan SDN Dinoyo I Malang. Kolaborasi ini membuka peluang untuk kerja sama lebih lanjut di masa mendatang, seperti pengembangan materi ajar bersama, pelatihan guru, atau kegiatan PkM berkelanjutan dengan tema dan cakupan yang lebih luas. Keterlibatan dosen dan *teacher lab* bahasa dari universitas dalam kegiatan ini juga memberikan pengalaman praktis dalam menerapkan teori pembelajaran bahasa di lapangan serta memahami kebutuhan nyata di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan "*Let's Learn English the Fun Way*" efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris siswa, mengenalkan metode pembelajaran yang interaktif, dan memberikan pengalaman belajar yang positif. Dampak langsung berupa meningkatnya ketertarikan siswa dan terciptanya suasana belajar yang aktif dan menyenangkan telah tercapai, sejalan dengan tujuan awal kegiatan.

RENCANA TINDAK LANJUT

Berdasarkan keberhasilan dan respon positif dari kegiatan ini, beberapa rencana tindak lanjut diusulkan. Pertama, penjadwalan untuk pelaksanaan kegiatan serupa secara berkala di SDN Dinoyo I dengan variasi materi yang lebih kaya, mencakup aspek keterampilan berbahasa lainnya seperti menyimak dan berbicara sederhana. Kedua, pengembangan modul pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan dan interaktif untuk siswa sekolah dasar, yang dapat digunakan oleh guru

SDN Dinoyo I. Ketiga, mempertimbangkan untuk mengadakan sesi berbagi pengetahuan atau pelatihan singkat bagi guru-guru Bahasa Inggris di sekolah mitra mengenai implementasi metode pembelajaran kreatif dan pemanfaatan media sederhana dalam pengajaran Bahasa Inggris.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan tema "*Let's Learn English the Fun Way*" yang dilaksanakan di SDN Dinoyo I Malang telah berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar Bahasa Inggris siswa kelas 3 dan 4. Implementasi metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan partisipatif. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari sesi *ice breaking* hingga permainan edukatif seperti *Spelling Activity*, *Matching Word and Picture*, dan *Learning and Playing to Make To Be*. Hasil observasi dan umpan balik menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu mengurangi potensi kecemasan siswa dalam belajar bahasa asing dan justru menumbuhkan rasa ingin tahu serta keberanian untuk mencoba. Penggunaan media visual dan aktivitas fisik dalam permainan membantu siswa memahami konsep dasar Bahasa Inggris, khususnya kosakata dan struktur kalimat sederhana, dengan cara yang lebih konkret dan mudah diingat. Kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat langsung kepada siswa dalam bentuk pengalaman belajar yang positif, tetapi juga memberikan inspirasi bagi para guru di SDN Dinoyo I untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan variatif. Lebih lanjut, kegiatan PkM ini telah berhasil membangun kolaborasi yang baik antara UNITRI dan sekolah dasar (SDN Dinoyo I Malang), yang membuka peluang untuk kerjasama berkelanjutan dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris yang dikemas secara

menyenangkan dan interaktif merupakan strategi yang efektif untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, yang pada gilirannya akan membentuk dasar yang kuat untuk penguasaan Bahasa Inggris di masa depan. Keberlanjutan program dengan inovasi materi dan metode diharapkan dapat memberikan dampak yang lebih luas dan signifikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah SDN Dinoyo I Malang, Bapak/Ibu Kepala Sekolah beserta seluruh jajaran guru, khususnya guru kelas 3 dan 4 atas izin, dukungan, dan kerjasama yang sangat baik selama persiapan hingga pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Apresiasi juga kami sampaikan kepada siswa-siswi kelas 3 dan 4 SDN Dinoyo I Malang atas antusiasme dan partisipasi aktifnya. Terima kasih kepada Lembaga Penelitian, Pengabdian kepada Masyarakat, dan Inovasi (LPPMI) UNITRI atas dukungan yang diberikan sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan lancar.

REFERENSI

- Brewster, J., Ellis, G., & Girard, D. (2002). *The Primary English Teacher's Guide (New Edition)*. Penguin English.
- Cameron, L. (2001). *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge University Press.
- Crystal, D. (2003). *English as a Global Language (Second Edition)*. Cambridge University Press.
- Fauziati, E. (2016). Problems in Teaching English at Elementary School. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 12(1), 45-57.
- Hamid, M. A. (2017). Pembelajaran Bahasa Inggris yang Menyenangkan (*Joyful Learning*) untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 7(2), 123-135.
- Harmer, J. (2007). *The Practice of English Language Teaching (Fourth Edition)*. Pearson Longman.
- Horwitz, E. K., Horwitz, M. B., & Cope, J. (1986). Foreign Language Classroom Anxiety. *The Modern Language Journal*, 70(2), 125-132.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Pergamon Press.
- Lestari, S. D., & Suciati, S. (2020). Penggunaan Permainan Edukatif "Word Scramble" untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 321-329.
- Pinter, A. (2017). *Teaching Young Language Learners (Second Edition)*. Oxford University Press.
- Sari, R. P., & Rizqiyah, S. N. (2019). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 23-34.
- Tomlinson, B. (Ed.). (2011). *Materials Development in Language Teaching (Second Edition)*. Cambridge University Press.
- Wulanjani, A. N., & Suprihatin, T. (2018). Hubungan Metode Pembelajaran Menyenangkan dengan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(3), 253-262.